Controversia sobre el origen del *anime*. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés

Antonio Horno López

1. Introducción

La animación como arte, enfoque, estética o aplicación, es una de las formas creativas con mayor presencia en la sociedad actual: desde películas largometrajes a series en horas de máxima audiencia, o desde televisión y cortos en la web, la animación está presente en toda una variedad de usos en las nuevas tecnologías.

La Asociación Internacional del Cine de Animación (ASIFA) define la animación como "la creación de imágenes en movimiento por medio de la utilización de diferentes clases de técnicas, con la excepción de la toma de vistas directas" (Artiga, 2011). Sin embargo, en términos más generales y/o unidos con la filosofía de lo que son las imágenes animadas, para Norman McLaren, uno de los padres de la animación experimental, la animación es "el movimiento dibujado, no unos dibujos que se mueven" (Berenguer, 1995). La animación es un medio de expresión universal –"el arte de lo imposible" como establece Paul Wells (Wells, 2007: 7)– en donde se dan numerosas formas para realizar animación, que dependen de la técnica que se utilice y de la creatividad de los animadores, y que abarca más allá de los clichés y formas estandarizadas de la animación tradicional o comercial.

De la misma manera que todas las formas de arte tienen una historia, en el caso especial de la animación hay muchas *historias* que todavía están siendo investigadas. Una de ellas corresponde al particular modelo de la animación japonesa, con características clave como la animación limitada –menos evidente en

la animación japonesa actual gracias al uso de las nuevas tecnologías–, la expresión en plano, la suspensión del tiempo, su amplitud temática, la presencia de personajes históricos, su compleja línea narrativa y sobre todo, un particular estilo de dibujo, con personajes caracterizados por ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, colores llamativos y movimiento reducido de los labios (Ozawa, 1999: 13-67). A pesar de su indiscutible expansión por todo el mundo, situar el origen de la animación japonesa puede despertar aún algunas controversias de relevancia, sobre todo si ello conlleva modificar la fecha de ciertos hitos que se han considerado incuestionables en la historia de la animación (Navarro, 2003).

Significativamente, en este artículo se lleva a cabo una revisión de recientes descubrimientos sobre los orígenes de la animación japonesa, así como una descripción de su animación más temprana –apenas posterior a 1900–, lo que aporta una valiosa información a pesar de que el material encontrado es muy escaso y en su mayoría se encuentra muy deteriorado.

El artículo se ha estructurado en tres secciones principales: en la primera se revisan la etimología y aplicaciones de la palabra *anime*; en la segunda parte se trata de establecer el origen del *anime* japonés, aún no suficientemente aclarado o clasificado por publicaciones historiográficas de occidente; mientras en la tercera y última parte se contraponen las aportaciones decisivas de los pioneros de la animación fílmica, tal como han quedado registrados y fechados hasta ahora, con los recientes hallazgos de arqueología cinematográfica realizados en Japón y que podrían llegar a cuestionar la hegemonía estilística de la animación occidental mantenida durante décadas.

2. Etimología de la palabra *anime*

En principio, y para una mejor comprensión del desarrollo y cuestiones que se plantean en este trabajo, es preciso mostrar algunos aspectos básicos referentes a la historia de la animación japonesa para posteriormente analizar y discutir sobre los datos que se disponen en la actualidad. Para ello se parte del propio origen de la palabra *anime,* como se conoce generalmente a la animación japonesa (Drazen, 2002), su etimología, de modo que al proceder desde la raíz de su significado se pueda descartar las inexactitudes que aparecen en algunos escritos relacionados con los orígenes de la animación procedente del país del Sol Naciente.[1]

El origen de la animación japonesa está vinculado a la importante tradición artística de elaboración de estampas narrativas en papel y grabados pertenecientes

a la época feudal. Estas ilustraciones del siglo XVII serían las primeras representaciones gráficas y narrativas de lo que posteriormente se convertiría en el cómic japonés –también conocido como *manga*, que significa "imagen caprichosa"[2]–, el cual representa el primer paso en el desarrollo de un *anime* en su mayor parte basado en publicaciones mangas con suficiente éxito como para ser trasladadas a la televisión. También las criaturas del folclore japonés han estado latentes en el desarrollo de muchas historias *anime:* los espíritus, demonios y ogros que aparecían en numerosos grabados del pasado, han cobrado vida en la actualidad gracias a la magia de la animación japonesa (Ramírez, 2005: 35–40).

En el libro *Antología del Studio Ghibli* (Robles, 2010), unas de las publicaciones españolas más recientes sobre el mundo de la animación japonesa, se sitúa el término *anime* como una palabra de origen francés –"animé", que en Japón se usa para definir las películas y las series de animación en general–. Otras teorías mantienen que *anime* proviene del préstamo y su posterior abreviación del término occidental "animation" (Kouijen, 2003). Claro está que no se trata de un cambio tan sencillo, sino de una compleja evolución morfológica en la que existe cierto debate en cuanto a su origen exacto. En sus inicios, alrededor de 1910, la animación japonesa recibe el nombre de "Sean eiga" –literalmente "películas de líneas dibujadas"–, más tarde se conocerá con el término "Doga" y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse "animeeshon" –originalmente, アニメーション, de ahí que se abrevie a *anime* –アニメ– (Gan, 2009).[3]

Pero, con independencia de que el término sea "animation", "animeeshon" o "animé", sin lugar a duda la raíz proviene del verbo *animar*, del latín "animare" que significa *dar vida*. De manera coloquial, *anime* designa a la animación japonesa, aunque también se puede aplicar a la animación producida en otros países que imitan las marcas de estilo de la animación nipona (Butler, 2007).[4] Sin embargo, es recomendable recordar que en Japón, *anime* es una etiqueta que designa el estilo de producción comercial que han exportado, pero que puede no corresponder con ciertos autores o tendencias, como por ejemplo la animación independiente realizada por artistas como Koji Yamamura, o incluso puede ser de aplicación discutible para producciones de calidad orientadas a mercados extranjeros.

A fin de simplificar, en este artículo nos referiremos principalmente a la animación japonesa, y al *anime* como su manifestación más frecuente de estilo.

3. Los orígenes de la animación japonesa

A partir de estas primeras reseñas sobre el significado y origen de la palabra *anime* es posible cuestionar numerosos escritos sobre el *anime* y confirmar, con gran seguridad, que en la actualidad casi todas las enciclopedias relacionadas con la historia del *anime* fracasan a la hora de localizar en el tiempo el origen de la animación japonesa. Esto es así porque hasta hace poco se mantenía, sobre todo en occidente, que el primer *anime* conocido era el creado en 1963 por el dibujante japonés Osamu Tezuka: *Astroboy* (Bendazzi, 2003; Beck, 2004).

Es indudable que Tezuka dio origen al renacer, el despertar de una nueva era de la animación, cuya estética se heredaba del *manga*, y que *Astroboy* fue una serie de televisión de gran éxito que impulsó tremendamente la industria de animación japonesa más allá de su país de origen. Pero no fue el comienzo, ni tampoco la primera serie animada —en todo caso la primera serie con episodios de 30 minutos de duración—, ya que verdaderamente ese título, el de primera serie fílmica propiamente de *anime*, podría corresponderle a la producción *Mittsu no Hannashi: The Third Blood*, un especial compuesto por tres episodios dirigido por Keiko Kozonoe y que comenzó a emitirse justo tres años antes que *Astroboy*, en 1960 (TBCD, 1998–2011):

1. *The Third Blood* (por Kosuke Hamada)
2. *Oppel And The Elephant* (por Kenji Miyazawa)
3. *Sleepy Town* (por Mia Ogawa)

En realidad existen obras que podrían competir perfectamente por el puesto de primera serie de *anime*, como por ejemplo *Hakuja Den* (The Panda and the Magic Serpent, 1958) (Fig. 1) y *Shônen Sarutobi Sasuke* (The Magic Boy, 1959) (Fig. 2), ambas de Taiji Yabushita, que tuvieron un gran éxito en Japón y sirvieron de inspiración a otros artistas tan valorados como Hayao Miyazaki. Asimismo, es bien conocido que Toei Animation Co. Ltd. fue fundada en 1956, algunos años anteriores a la producción de *Kozonoe* (1960). Toei Animation, con el objetivo de hacer la competencia a los estudios norteamericanos de animación, sorprendió a la audiencia con historias japonesas animadas con "cel animation" –la técnica de dibujo sobre acetato usual de las animaciones norteamericanas–,[5] y así, de la mano de Yasuji Mori, Toei Animation dio a la luz en mayo de 1957 su primer *anime*: *Doodling Kitty*, basado en *El Gato con Botas* –personaje que terminó convirtiéndose en la mascota de la compañía–. Y aquí viene el seductor conflicto, pues debido a

que la fecha en que aparece esta animación es anterior a *Astroboy* en Occidente se ha situado a veces a *Doodling Kitty* como la primera serie de animación japonesa, aunque en realidad *Doodling Kitty* nunca fue difundida sucesivamente por la televisión ni tenía una duración de 30 minutos, sino que simplemente se trataba de un pequeño corto animado de aproximadamente unos 7 minutos.

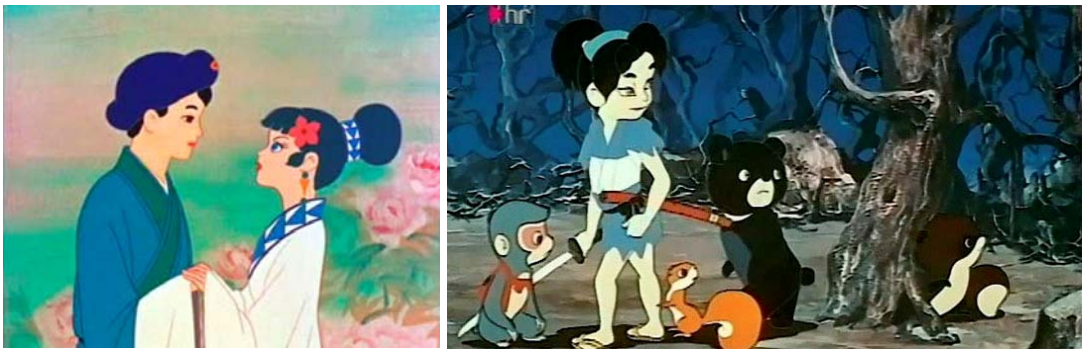

Fig. 1. Izqda.: *Hakuja Den* (Panda y la serpiente blanca, Taiji Yabushita, 1958). Es el primer largometraje animado japonés en color. Fue una de las películas que impulsó al maestro Hayao Miyazaki a dedicarse al mundo de la animación. Fig. 2. Dcha.: *Shônen Sarutobi Sasuke* (Taiji Yabushita, 1959). Segunda película de animación realizada por los estudios Toei. En ella se aprecia la evolución de los animadores con respecto a la primera producción: colores más intensos, más acción en la animación, y la utilización del nuevo formato de pantalla ancha.

Posteriores a esas animaciones son: en primer lugar, *Instant History* de 1961; en segundo lugar, *Otogi Manga Calendar,* que empezó a emitirse en 1962 y terminó dos años más tarde; y, en tercer lugar, el revolucionario *Tetsuwan Atom* –Mighty Atom o Astroboy– de Osamu Tezuka, que comenzó a difundirse en las televisiones japonesas el 1 de enero de 1963 y permaneció en antena hasta el 31 de diciembre de 1966. Esta recreación del cuento de Pinocho trasladada a un contexto futurista marcó un punto y aparte en la historia del *anime:* Tezuka aportó a la aún reciente industria de la animación nipona un ímpetu que apenas se ha vuelto a repetir desde entonces, y del que nacería una nueva generación de animadores que produce entretenimiento tanto para el cine como para la televisión.

Pero, si las aventuras de este chico robot nada tienen que ver con el primer *anime*, ¿a quién le corresponde pues tan honorífico título? En abril de 1945 sale a la luz el primer largometraje de animación con audio, exportado a países occidentales, titulado *Momotaro umi no shinpei* de Mitsuyo Seo –*Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares*– (Fig. 3), y parece lógico pensar que para encontrar la primera película de animación se debería retroceder algunos años atrás, ya que en el

proceso previo a la realización de un largometraje es coherente que primero se hayan elaborado multitud de experimentaciones y pruebas. Por eso, al igual que en otros países como Estados Unidos, Rusia, Alemania o Francia, la historia de la animación japonesa comienza a principios del siglo XX, con la creación de una serie de cortometrajes, y se reconoce 1917 como una fecha clave en la que empiezan a florecer los primeros animadores nipones, como fueron Shimokawa Oten o Seitaro Kitayama, quien filma *Saru–Kani Gassen* –La batalla del mono y el cangrejo– 1917, una curiosa parábola protagonizada por estos dos animales, donde ya se adelantaba la temática folclórica japonesa propia de muchos *anime* actuales –p.e. *Dragon Ball*– (Clements, Mc Carthy, 2001: 170).

Fig. 3. *Momotaro Umi no Shinpei* (Mitsuse Seo, 1945). Considerado el primer largometraje de animación japonesa. Con fines propagandísticos y militares, la película fue encargada por el Ministerio de la Marina Japonesa.

4. Revisando los pioneros de la animación

La fecha de 1917 como origen del primer cine animado japonés puede parecer tardía, especialmente si se compara con los trabajos pioneros de artistas franceses como Émile Cohl, o los americanos James Stuart Blackton y Winsor McCay, cuyas aportaciones más importantes tuvieron lugar entre 1906 y 1914. Sin embargo, la primera animación nipona no llegó tan tarde si la compara con los inicios de la animación en otros países, como por ejemplo España –cuyo primer dibujo animado data del mismo 1917–, y aún será posible demostrar que el origen de la animación japonesa es prácticamente coetáneo a los pioneros antes mencionados, como se comprobará a continuación.

La historia de la animación es un proceso vivo, y su registro está en perpetuo cambio. Y a menudo, se producen confusiones que distorsionan la visión global de las aportaciones realizadas. Al igual que ocurre con Tezuka en Japón –con la consiguiente confusión sobre el origen de la animación japonesa–, es cierto que

Winsor McCay fue una inspiración decisiva para las generaciones más tempranas de animadores: sus personajes estaban dotados de personalidad propia y fue pionero en la utilización del procedimiento "key–frame", animación por claves, inherente a la animación clásica. Ello, unido a que es el primero en autorretratarse en sus películas, de alguna forma ha llevado a muchos historiógrafos a considerar –erróneamente– a McCay padre de la animación, y a *Gertie the Dinosaur* (1914) como la primera película de la historia de la animación (Benayoun, 1961).

Sin embargo, conviene aquí recordar que la primera película de Winsor McCay, *Little Nemo,* mitad animación mitad documental, data de 1911. Y previos a ésta se hallan *Fantasmagorie* (1908) de Emile Cohl –el primer dibujo animado en ser registrado dibujo a dibujo–, o las aportaciones técnicas y narrativas de James Stuart Blackton –pionero de la animación con dibujo, recortes y stop–motion, con filmes como *Humorous Phasses of Funny Faces* (1906) y *The Haunted House* (1907)—. Aún se podría apurar más, citando al ruso Ladislaw Starewicz, cuya primera película de animación con marionetas articuladas, y con una línea narrativa compleja, —*Miest Kinomatograficheskovo Operatora* (The Cameraman's Revenge)— data aproximadamente de 1912. Junto a ellos, o mejor dicho, *tras* ellos, cabría mencionar un número indeterminado de pioneros *perdidos*, bien porque su trayectoria cinematográfica fue eventual, o porque las películas realizadas se difundieron escasamente, como recientemente hemos sabido del coreógrafo y realizador de animación con marionetas Alexander Shiryaev, coetáneo de Starewicz, cuya obra se puede datar nada menos que entre 1906 y 1909 (Robinson, 2009: 301–310).

Lo hasta ahora expuesto serían los datos que se encontrarían en la bibliografía actual de calidad relativa a la historia de la animación,[6] pero queda patente que no por ello terminaría la búsqueda de la primera película animada, lo que hace más pertinente la revelación final de este artículo: el reciente descubrimiento de que la primera animación nipona sobre formato cinematográfico data en realidad de la década de 1900.

El hallazgo, producido en 2005, da a conocer unos fotogramas encontrados en el interior de una casa en Kyoto (Asashi Journal, 2005; Navarro, 2003: 16),[7] y para nuestro interés, no sólo nos invita a cuestionar cuál es la primera película de animación sino también, y quizás más relevante, como apuntan Clements y McCarthy, de si fueron los japoneses los primeros en utilizar el procedimiento de

filmación de dibujos consecutivos, tal y como hizo Cohl en *Fantasmagorie* (Clements, Mc Carthy, 2001: 169–171).

El material encontrado en Kyoto, en realidad bastante escaso y en su mayor parte en estado muy lamentable, fue investigado minuciosamente por Naoki Matsumoto, experto en iconografía de la Universidad de las Artes de Osaka, junto al historiador de animación Nobuyuki Tsugata, analizando las técnicas de producción de los fotogramas y el tipo de material en el que se había realizado. El estudio confirma que la película se hizo alrededor de diez años antes de la que, hasta ahora, se considera la animación más antigua de Japón –*La batalla del mono y el cangrejo*, 1917.

La película (Fig. 4), de autores desconocidos, tiene una duración de tres segundos y presenta cuatro perforaciones laterales que confirman que fue grabada sobre 35 mm— lo que es cronológicamente posible pues la primera película de 35mm fue fabricada en 1889 por Hannibal Goodwin—. Está compuesta por una tira de material de celuloide sobre la que directamente se ha dibujado 50 imágenes que componen los distintos fotogramas de la animación y en los que se observa un dibujo a líneas de un chico vestido con uniforme de marinero simulando un giro hacia el espectador, quitándose el sombrero y saludando con el brazo, junto a un texto oriental en la parte superior, concretamente escrito en kanji, 活动写真 –"katsudo shashin", fotografía en movimiento.

Fig. 4. Fragmento de los fotogramas encontrados en Kyoto en el año 2005, de autor desconocido, tal como apareció publicado en la revista japonesa *Asashi*.

Por último, destacar la importancia que puede tener el hecho de que la animación esté realizada sobre una película de 35mm, ya que históricamente se considera pioneros en la utilización de este tipo de material a los animadores japoneses Junichi Kouchi (*Namakura gatana,* 1917) y Seitaro Kitayama (*Urashima Taro*, 1918). Además, si se tiene presente que la inauguración oficial del invento de los Lumière fue en diciembre de 1895, y que un año después se fabricaron 200 aparatos de filmación para ser distribuidos por todo el mundo –EEUU, Australia, India, y por supuesto Japón–, resulta bastante llamativa la rapidez con la que los japoneses comenzaron a hacer sus propias creaciones (Fig. 5).

Si, como se ha comentado anteriormente, el concepto de *anime* no conduce estrictamente a la animación realizada en los años posteriores a Tezuka (1963), es decir a un estilo de animación de características estéticas y narrativas concretas, sino a una percepción más amplia de lo que es la animación japonesa, se podría establecer que el título de primer *anime* de la historia le corresponde, en realidad, a este simpático marinerito de padre desconocido. Pero la fecha en la que ha sido situada esta animación –sobre 1900– suscita no sólo reflexiones, como la que señalan Clements y McCarthy en *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917* –y en la que se vieron tentados a cambiar el título del libro, aunque al final decidieron mantenerse fieles a la primera edición hasta que surgieran nuevas investigaciones sobre ese descubrimiento (ibídem, 169)–, sino que también introduce interrogantes sobre la hegemonía estilística estadounidense sobre la animación dibujada, al ser esta película anterior a las primeras animaciones producidas en Estados Unidos y Francia entre los años 1907 y 1911.

5. Conclusiones

Este artículo ha descrito un llamativo descubrimiento de arqueología cinematográfica realizado en Japón, que nos invita a introducir una duda razonable sobre la hegemonía técnica que se produce en la animación después de las aportaciones de los hermanos Fleischer en EEUU, y especialmente de estilo realista desde que Disney se convierte en una factoría de largometrajes.

La datación de la verdadera película pionera del cine de animación japonés, capaz de competir en antigüedad con las aportaciones de Émile Cohl o James Blackton, pioneros indiscutidos por los historiógrafos, refuerza el hecho de que un país como Japón, a pesar de presentar un crecimiento no sostenido e interrumpido de la animación y cuya personalidad estilística no se consolida hasta que Tezuka

forja lo que se ha dado en llamar *anime* –que en sus manos no era sino combatir a Disney con sus propias armas: dibujo sólido, animación con acetatos, uso de la música clásica, etc.–, terminara sorprendiendo por su originalidad, hasta tal punto que las producciones de estilo *anime* ya no se realizan sólo en Japón, sino que esta potencia *periférica* ha seducido por su originalidad y aportaciones propias: prueba de ello es que los animadores que realizan series de anime en y para Occidente – tales como *Código Lyoko* o *Ben 10*–, o cercanas a la iconografía surrealista de la mitología japonesa – como *Adventure Time*– son, hoy por hoy, legión.

Fig. 5. Ilustración de Antonio Horno, con los personajes más famosos de los primeros *anime* junto con la famosa Gertie, el dinosaurio de Winsor McCay.

Antonio Horno López es Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada y ostenta una beca FPI de la Junta de Andalucía en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de esa Universidad. Su línea de investigación se relaciona con las técnicas de animación, por la que muestra especial interés en el desarrollo de un CD de animación interactiva como proyecto fin de carrera, donde se recoge los conceptos básicos de la animación y de su historia. En la actualidad realiza una tesis doctoral sobre animación japonesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARTIGAS, Jordi, 2011. *Cine de animación experimental en España*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. (http://www.lluisvives.com/servlet/SirveObras/cine/0470382989934729520785 7/p0000001.htm [Acceso: noviembre de 2011])

ASASHI JOURNAL, 2005. "People's Daily Online", en *Asashi Journal,* Japón: Japanese Edition. (http://j.peopledaily.com.cn/2005/08/01/jp20050801_52250.html [Acceso: abril de 2011]).

BENAYOUN, R., 1961. *Le dessin animé aprês Waltz Disney*, París: Jean Jacques Pauvert éditeur.

BENDAZZI, Giannalberto. 2003. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.

BECK, J., 2004. *Animation Art,* Gran Bretaña: Flame Tree Publishing.

BERENGUER, Xavier, 1995. "Pioneros de la animación". (Adaptación online de un texto aparecido en *Sala HAL* (Barcelona: Universidad Pompeu Fabra, mayo 1995). (http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/pioners/principal_cas.html [Acceso: mayo de 2011]).

BUTLER, Alan, 28 de junio (1) y 19 de febrero (2) de 2007. *"A* Brief History of Anime*"*. (Associated Content from Yahoo!) http://www.associatedcontent.com/article/291539/a_brief_history_of_anime.html?cat=40 (1) http://www.associatedcontent.com/article/151284/a_brief_history_of_anime.html?cat=9 (2) [Acceso: mayo de 2011]).

CHOLODENKO, Alan (ed.), 2007. *The Illusion of Life II,* Australia: Power Publishing.

CLEMENTS, Jonathan, McCARTHY, Helen, 2001. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Berkeley, California: Stone Bridge Press.

DRAZEN, Patrick, 2002. *Anime Explosion!: The What?,* Berkeley: Stone Bridge Press.

HUI GAN, Sheuo, 2009. "–To Be or Not to Be – Anime: The Controversy in Japan over the "Anime Label", in *Animation Studies*, Vol 4, pp. 35–43.

KOUIJEN, 2003 "Anime Is Cartoons". 5th Ed. (The Everything Development Company). (http://everything2.com/index.pl?node_id=1491335 [Acceso: noviembre de 2011]).

NAVARRO, José Antonio, 2003. *Cine de animación japonés.* Donostia: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.

OZAWA, Tadashi, 1999. *How to Draw Manga: Anime and Game Characters*, Japón: Graphics–sha Publishing.

RAMÍREZ, Vicente, 2005. *La Biblia de Dragon Ball*, España: Aleu.

ROBINSON, David, 2009. "Alexander Shiryaev: Dance to Film" en *Film History: An International Journal* – Volume 21, Number 4.

ROBLES, Manuel, 2010. *Volumen 1: Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke (1984–1997)*, España: Asociación Cultural del Cómic (Japonés).

SOLOMON, C., 1994. *The History of Animation*. Nueva York: Wings Book.

TBCDB, 1998–2011. *The Big Cartoon Data Base, 1998–2011*. (http://www.bcdb.com/cartoon/123067–Mittsu_No_Hanashi.html [Acceso: mayo de 2011])

WELLS, Paul, 2007. *Understanding Animation*, Londres: Routledge.

© Del texto: Antonio Horno López
© De las imágenes: Toei Animation, sus autores

NOTAS

1. Es frecuente encontrar en internet algunos escritos que sitúan el nacimiento del *anime*, o su invención, a partir de la década de los 50 y los 60 del siglo pasado, debido posiblemente a que las primeras series de animación japonesa llegaron a las televisiones occidentales a comienzos de 1960: ABC, 2009: http://www.abc.net.au/rollercoaster/splatt/features/anime_manga.html Animé Xpress, 1999: http://www.asiaxpress.com/articles/anime/origin.htm Anime.com, "Osamu Tezuka", 2002: http://www.anime.com/Osamu_Tezuka/

2. El término *manga* surge de la principal obra de Hokusai Katsushika: *HOKUSAI MANGA*. De hecho, la palabra MANGA se deriva del chino MAN-garabato o dibujo de un personaje, y GA-caprichoso o deforme).

3. Este aspecto ha sido investigado en profundidad por Sheuo Hui Gan en su artículo "*-To Be or Not to Be- Anime: The Controversy in Japan over the "Anime" Label*", donde expone el conflicto existente en el significado y uso de la palabra *anime*, tanto fuera como dentro de Japón.

4. Alan Butler describe el significado de anime como una abreviación de la palabra animación, usada comúnmente en Japón para designar a cualquier tipo de animación, si bien advierte, al igual que Sheuo Hui Gan, que algunas personas en Japón la consideran sólo como parte de un concepto más global.

5. El uso de la técnica de animación con acetatos comenzó con los hermanos Fleischer y quedó consolidado como método válido para producciones masificadas como las de Disney. No obstante, es el concepto de producción en cadena, y no tanto la ética o la estética del dibujo sobre acetatos, lo que ha marcado la influencia de EEUU sobre el resto del mundo para producir animación *de masas*.

6. Como por ejemplo, *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*, libro editado por Alan Cholodenko que recoge una serie de ensayos tratados desde un punto de vista filosófico, estético y cultural, que analizan la animación japonesa desde 1917, y cuestionan las concepciones occidentales referentes al comienzo del anime con la serie *Astroboy* de Osamu Tezuka –especialmente en el artículo firmado por Kosei Ono, "The Long Flight of *Manga* and *Anime*: The History of Comics and Animation in Japan (pp. 99-118).

7. La noticia sobre el descubrimiento de unos fragmentos de animación encontrados en Kyoto se publicó por primera vez en la revista japonesa *Asashi Journal*, el 1 de agosto de 2005.